

Módulo para Vieja Escuela: Cyberpunk - OUTSIDERS

Escena 1

Un cargo administrativo de Cybertech que responde al nombre de Ryan Connor, contacta con los personajes para ofrecerles un trabajo rápido, les citará en el “Night Crawler” el local predilecto de los incursores. Si los personajes tienen un Link de confianza, será este último quién los recomienda para el trabajo. La operación es simple, devolver un archivo de datos a su terminal. Connor se ofrece a que comprueben su identidad, incluso a que revisen el archivo para no crear desconfianza en los personajes. Todas las búsquedas en la Red y por los contactos corroboran que Connor es un buen tipo e inofensivo, con mucho que perder, tiene mujer y dos hijas de 3 y 5 años. Tiene un tic característico, y es que se frota mucho los ojos por tener una deficiencia lacrimar congénita y usa unas gotas para que sus ojos no se resequen.

Su identidad queda corroborada si acceden con su pase de seguridad de Nivel 1 a la Constelación de Nodo de Cybertech y superan el Firewall de la tienda On-line para acceder al Nodo de Empleados. Si desean revisar el archivo que les entrega Connor, deben obtener un 20 natural en una prueba de Cyber. De conseguirlo, descubrirán que el archivo tiene una parte corrupta, un típico virus de ordenador que ha accedido a demasiados productos de servicios virtuales para adultos. Les ofrece 15.000 bityens, la mitad ahora y la otra mitad al finalizar el trabajo.

Escena 2

El edificio de Cybertech es un rascacielos enorme con un sistema de seguridad de última generación. Connor les puede dejar su tarjeta de seguridad para que la clonen y uno de ellos acceda a la empresa. Pero deben borrar todos los archivos de su paso, nadie puede saber que ha metido la pata. El archivo contiene los datos financieros de un nuevo producto y sería darle ventaja a la competencia. Obtuvo los datos cuando su jefe de sección le otorgó autorización para acceder al Nodo de Datos Bancarios, por eso debe devolver el archivo, para que no lo acusen de espionaje.

Seguridad del Edificio – Muy alta

Uno de ellos puede acceder al edificio de noche cuando no hay tanta gente. El Data puede cambiar la foto de Connor por la de un personaje y así cruzar el control de seguridad, CD-14 en Cyber. Una vez dentro puede desactivar el sistema de vigilancia para que entre el resto del grupo. Otra opción es superar un CD-14 de Corporate para moverse por la corporación sin llamar la atención, sin la tarjeta modificada el CD es 19. También existe la posibilidad de crear una distracción y que la seguridad salga al exterior, reducirlos y usar sus ropas para acceder al interior, cada personaje debe superar una prueba de Corporate CD-16 para no cometer ningún fallo del protocolo de seguridad de Cybertech. Pero la más simple es ir directamente al despacho para conectar el disco de datos al terminal de Connor, CD-15 en Corporate.

Una vez conectado el disco de datos todo saldrá bien y podrán irse sin llamar la atención. Si fallan cualquier tirada se activa la alarma y en 10 asaltos llegan 5 operativos de seguridad equipados con lo mejor que puede ofrecer una corporación.

Escena 3

Apenas salgan del edificio y estén a poco más de 200 o 300 metros, la planta donde hace un momento dejaron el disco de datos salta por los aires. La explosión es tan fuerte que rompe los cristales de su coche y hace saltar las alarmas de todos los edificios. En una macropantalla aparecerá la noticia del hallazgo de Ryan Connor. Según la declaración del comisario de policía, llevaba muerto un par de días. Justo en ese instante, aparecerán un grupo de 4 operativos de asalto de Cybertech como respuesta al ataque a su centro de mando. Cuando los derroten, podrán huir y ver que ha pasado.

Escena 4

Si investigan la muerte de Connor y obtienen los informes forenses de la policía, descubrirán que fue asesinado días atrás, causa de la muerte, estrangulamiento. Si el Data investiga los movimientos de Connor en su última salida de la empresa – recordad todavía tienen la tarjeta – Verá que fue hace tres días atrás. Puede intentar piratear el sistema de vigilancia ciudadana y seguir al “empleado”. Si superan la Constelación de Citizen Security y acceden al Nodo de Sistemas de Vigilancia Ciudadana (SVC), comprobarán que fue secuestrado por un grupo de encapuchados, los cuales tienen sus rostros, aunque las cámaras de seguridad captaron ciertas anomalías como las causadas por el implante facial Doppelgänger. Esas mismas imágenes salen en todas las cadenas de televisión pocos minutos después, anunciando que la policía los busca por asesinato y espionaje industrial de un archivo muy importante de la compañía Cybertech.

Escena 5

Buscar al verdadero culpable. Deberán esconderse por que los busca todo el mundo. Durante ese intervalo de tiempo, la Corporación Hi-tech & Weapons anuncia la creación de un nuevo fármaco que eliminará los efectos secundarios provocados por los implantes. El anuncio es realizado por el CEO del departamento de I+D de Hi-Tech & Weapons el señor Michael McKenzie. En mitad de la presentación tendrá el mismo tic que el Connor que conocieron en el local, hasta usará las mismas gotas para aliviar su afectación lacrimar.

Escena 6

Restaurar su honor. Deben encontrar a M.McKenzie y hacerlo confesar. Este vive en una zona privada vigilada por la seguridad corporativa de Hi-Tech. Deberán superar varios niveles de seguridad. Ahora que ya has visto como son las Constelaciones de Nodo, crea una tu mismo para que puedan desactivar la vigilancia, confundir las patrullas y anular la seguridad de la casa de McKenzie.

Aun así, el CEO de Hi-Tech les estará esperando con un grupo de 4 operativos de nivel 2 para defenderse y cerrar todo el asunto. Si consiguen derrotar a los escoltas, podrán hacerle hablar y así limpiar su “buen nombre”, si es que los personajes tuvieron en algún momento buena reputación.

INFORMACIÓN SOBRE EL “NIGHT CRAWLER”

El “Night Crawler” es un local de reunión para agentes libres, hombres y mujeres con habilidades muy buscadas en el submundo de las luchas corporativas. Todo incursor que desea ser alguien en el mundillo, visita el local, para codearse con la élite y a la espera de obtener una misión o “incursión” lo suficientemente lucrativa como para abandonar las calles. El local es oscuro, ruidoso y siempre atestado de gente peligrosa que por suerte nunca lleva armas encima. En el “Night Crawler” solo hay una norma – Nada de armas – .

INFORMACIÓN SOBRE CYBERTECH

Cybertech es una de las principales corporaciones del mundo, especializada en los ciberimplantes y diseño de medicamentos de última generación, tanto para uso comercial como militar.

CONSTELACIONES DE NODO

Cybertech - https://drive.google.com/file/d/1ES0zDFcwng3bO0-1Hu2Gs_lm61_levNM/view?usp=sharing

Citizen Security - https://drive.google.com/file/d/1etkcw9ha8yzTU_xqbjDI1S95pWrl-KU8/view?usp=sharing

ESTADÍSTICAS ENEMIGOS

Guardaespaldas Nivel 2

“Nunca bajes la guardia y sobre todo nunca pierdas de vista a tu cliente.”

PV: 20, ATQ: +2, DEF: 13. Talentos: ninguno. Implantes: ninguno. Armas: revólver de gran calibre (1d10, -, -), subfusil (1d6 TT, 3d4 RF, 5d4 FA), Blindaje: ropa blindada.

Guarda de seguridad de Cybertech / Hi-tech & Weapons

“Ciudadano: Ponga las manos en alto o será ajusticiado por la orden corporativa X-25.”

PV: 9, ATQ: +1, DEF: 11. Talentos: ninguno. Implantes: ninguno. Armas: pistola semiautomática (1d6, -, -). Blindaje: chaleco antibalas.